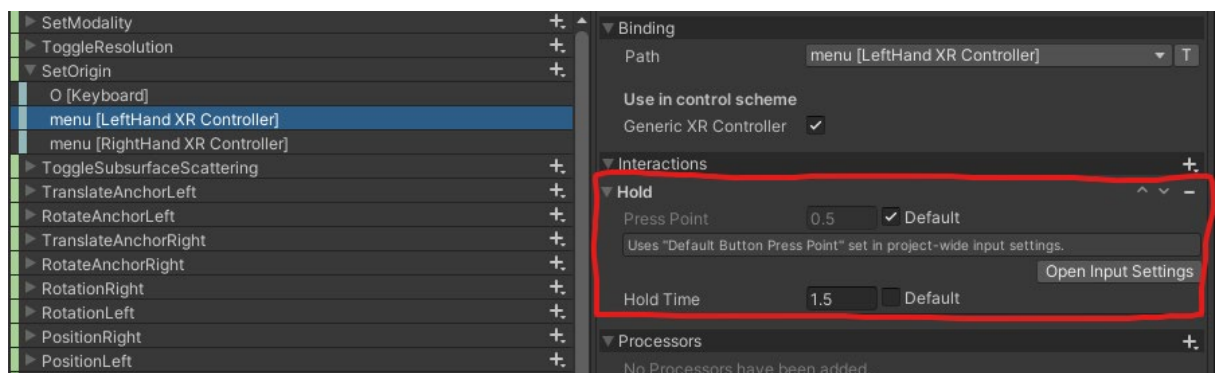


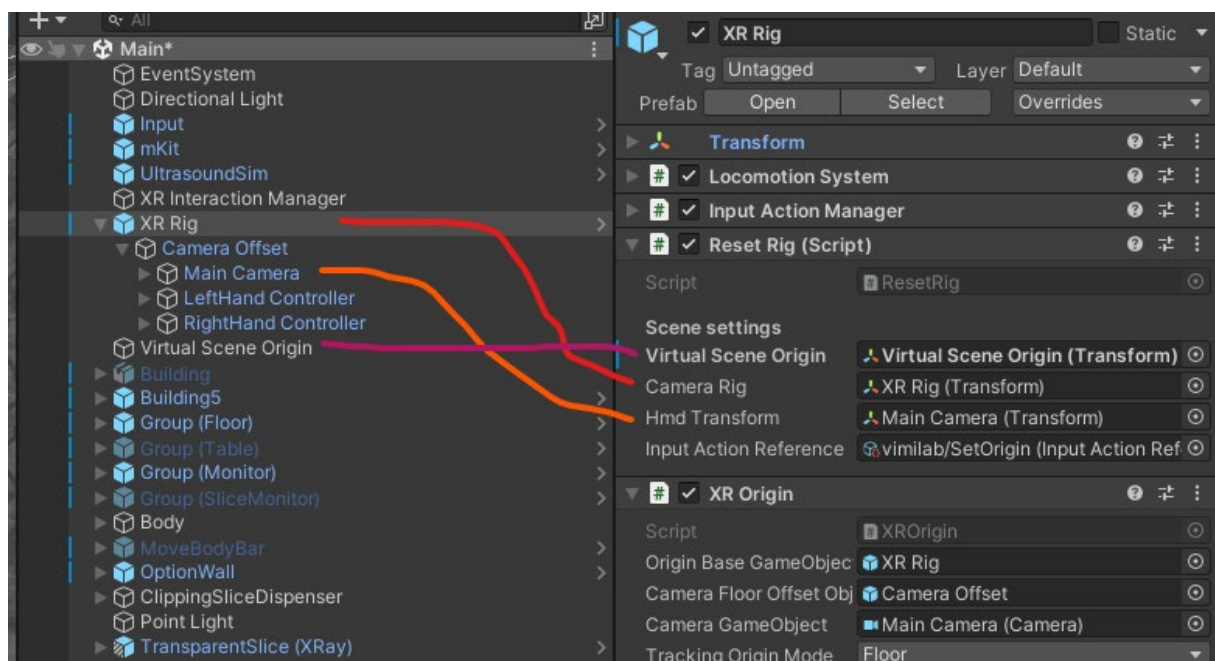
Setzen der Default-Position und -Orientierung

In Spielen ist es häufig sinnvoll, die Standardposition und -orientierung der Spieler:in manuell einstellen zu können. Insbesondere bei Spielen, die im Sitzen gespielt werden. Über die hier beschriebene *ResetRig*-Komponente lässt sich die Position und Orientierung einstellen und auch automatisch speichern, so dass die Position auch beim nächsten Start der Anwendung richtig ist. Im folgenden eine kurze Anleitung, wie ihr die Komponente in eurem Spiel nutzen könnt.

1. Ladet die *ResetRig*-Komponente herunter und fügt sie einem GameObject in der Szene hinzu (bspw. dem *XR Rig*): <https://nextcloud.hs-flensburg.de/nextcloud/index.php/s/sR3TiXPbj8EM5t5>
2. Erstellt ein leeres GameObject und platziert es an der Stelle, wo die Standardposition der Spieler:in liegen soll und so orientiert, dass die Z-Richtung des Objekts die gewünschte Blickrichtung darstellt.
3. Erstellt in eurem *Input Action Asset* eine neue Action (bspw. mit dem Namen: *SetOrigin*) und fügt als Binding einen Controller-Button hinzu. Wir empfehlen dafür *menu* auf beiden Controllern (der Button über dem Trackpad). Um zu verhindern, dass der Button versehentlich gedrückt wird, können wir einstellen, dass die Aktion nur bei längerem Druck ausgeführt wird. Dafür muss eine neue *Hold Interaction* hinzugefügt und die *Hold Time* entsprechend angepasst werden.



4. Füllt die Felder im Inspector. (*Virtual Scene Origin* ist das Empty aus Schritt 2)



5. Fertig 😊 (sicherheitshalber nochmal im *Play Mode* testen)